

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

Teknologi informasi berkembang dengan cepat dan banyak sekali keuntungan yang bisa didapatkan dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis, dan lain-lain. Sebagai contohnya di bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk meningkatkan promosi maupun untuk membantu pengolahan data yang ada untuk dijadikan sebagai informasi. Seiring dengan perkembangan zaman di bidang teknologi, perusahaan-perusahaan dipicu untuk menggunakan teknologi sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Salah satu yang berkembang pesat saat ini adalah aplikasi mobil layanan bisnis, contohnya Tokopedia, Jd. id, Shopee, dan sebagainya. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar aplikasi mobil, mengakses informasinya, memesan, dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko untuk bertransaksi, dimana dari tempat duduk mereka dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Informasi harus akurat, konsisten, dan relevan dari sumbernya, karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan melalui banyak proses yang memungkinkan dapat sedikit mengubah informasi tersebut jika terjadi kesalahan, sejauh mana informasi akan terus konsisten dapat memenuhi persyaratan dan harapan semua orang yang membutuhkan informasi [1].

Shopee adalah aplikasi mobil yang bertujuan untuk menjual produk *fashion*, kecantikan, aksesoris, elektronik, dan lainnya. Shopee memiliki peringkat dengan *rating* tiga pada Play Store, dimana terdapat 50 juta pengunduh (*diakses pada 10 Maret 2019*). Hal ini menandakan bahwa aplikasi mobil Shopee adalah aplikasi yang terbilang bagus. Aplikasi mobil Shopee memiliki sistem yang mudah untuk digunakan (*ease of use*) dan penyajian informasi yang baik. Namun, dari

penelusuran penulis terhadap *review* dari beberapa pengguna Shopee melalui Play Store bahwa masih sering terjadi masalah pada aplikasi Shopee, seperti sulitnya melakukan pencarian dengan aplikasi yang *low response* sehingga pengguna menunggu terlalu lama hanya untuk melakukan pencarian dan sering terjadi *blank page* pada saat ingin mengisi *form* pemesanan. Atas dasar hal tersebut, pengukuran perangkat lunak menjadi penting karena kualitas sistem akan diketahui setelah dilakukannya pengukuran, apakah kualitas sistem tersebut termasuk kategori baik atau buruk.

Untuk mengukur kualitas perangkat lunak, salah satunya adalah dengan menggunakan teori kualitas McCall yang dapat dilihat dari perspektif *product operation* yang memiliki lima faktor kualitas, yaitu *Correctness, Usability, Reliability, Integrity, dan Efficiency* [2]. Metode McCall menjadi salah satu rujukan beberapa peneliti untuk melakukan pengukuran kualitas suatu sistem dikarenakan metode ini dianggap cukup memenuhi beberapa aspek kriteria yang diperlukan untuk melakukan pengujian kualitas sistem informasi dan telah terbukti kehandalannya karena model ini merupakan model tertua dan sudah banyak digunakan sebelumnya, dikembangkan pada tahun 1976 dan model ini bertujuan untuk menjembatani gap antara user dan developer. Dalam membuat software yang memiliki performa baik, maka pada saat inisiasi harus menggali kebutuhan dari pengguna secara tepat [3]. Penelitian ini menggunakan kelima faktor tersebut untuk mengetahui apakah aplikasi mobil Shopee sudah memenuhi aspek penilaian kualitas sesuai dengan teori kualitas McCall. Hasil dari penelitian ini berupa persentase kualitas aplikasi mobil Shopee berdasarkan persepsi pengguna sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat berupa informasi untuk mengetahui tingkat kualitas perangkat lunak serta dapat menjadi masukan dan saran ke depannya untuk meningkatkan aplikasi sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan tugas akhir dengan judul **“Pengukuran Kualitas Aplikasi Mobil Marketplace “Shopee” dengan Menggunakan Metode McCall”**.

## 1.2 Ruang Lingkup Proyek

Pengukuran kualitas aplikasi mobil *marketplace* Shopee berdasarkan metode McCall dengan menekankan pada perspektif *product operation* yang meliputi beberapa faktor, yaitu *correctness*, *usability*, *reliability*, *integrity*, dan *efficiency*.

## 1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengukur seberapa baik kualitas aplikasi mobil *marketplace* “Shopee”.

## 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

### 1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing personil proyek.

Tabel 1.1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
142113631	Desriana Parhusip	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari referensi pustaka dari berbagai sumber</li> <li>2. Mengobservasi aplikasi mobil Shopee</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>4. Mengolah data dari hasil kuesioner</li> <li>5. Menarik kesimpulan</li> <li>6. Menyusun laporan tugas akhir</li> </ol>
142114369	Manumpak Pasaribu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari referensi pustaka dari berbagai sumber</li> <li>2. Mengobservasi aplikasi mobil Shopee</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>4. Mengolah data dari hasil kuesioner</li> <li>5. Menarik kesimpulan</li> <li>6. Menyusun laporan tugas akhir</li> </ol>

### 1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan	Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 2019			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mencari referensi pustaka dari berbagai sumber			■	■	■											
2. Mengobservasi aplikasi mobil Shopee					■	■	■									
3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner								■	■	■						
4. Mengolah data dari hasil kuesioner										■	■	■	■			
5. Menarik kesimpulan											■	■	■	■		
6. Menyusun laporan tugas akhir			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL